Na půdě

aneb
KDO MÁ DNESKA NAROZENINY?
celovečerní kombinovaný animovaný film

nový film z tvůrčí dílny
JIŘÍHO BARTY,
jednoho z nejoriginálnějších a nejuznávanějších tvůrců
v oblasti animovaného filmu (Krysař, Zaniklý svět rukavic…),
který objevil na zapadlé půdě tajemný svět.

Poklidný život panuje na staré půdě
v království odložených hraček do doby,
než se krásná panenka Pomněnka stane cílem zájmů
krutého vládce Říše Zla.
V lítém boji o její záchranu se projeví síla přátelství
a taky touha zachránit starý dobrý svět.

©
BIO ILLUSION / ČESKÁ TELEVIZE / UPP / KRÁTKÝ FILM PRODUKČNÍ
CONTINENTAL FILM, SLOVAKIA / AT ARMZ, JAPAN

Distributor:
CINEMART

Na půdě In The Attic

KDO MÁ DNESKA NAROZENINY? WHO HAS A BIRTHDAY TODAY?

Celovečerní animovaná pohádka

Režie:
JIŘÍ BARTA

Scénář: Edgar Dutka / Jiří Barta
Dramaturgie: Mária Dufková / Kateřina Krejčí / Richard Urc
Kamera: Ivan Vít / **Výtvarník**: Jiří Barta
Hudba: Roman Pavlíček / **Střih**: Lucie Halamová / **Zvuk**: Marek Musil
Animátoři: Alfons Mensdorff-Pouilly / František Váša / Jan Štancl
Štefan Marthaus / Michal Kubíček aj.
Triková supervize: Boris Masník
Pomocný režisér, realizace: Milan Svatoš
Produkce: Martin Čuchna / **Výkonný producent :** Jiří Holan

Hrají: Jiří Lábus, Ludmila Ungrichtová, Andrea Žádníková,
Kocourek Vesmír, sova Rozárka, letka holubů
a také
panenka Pomněnka, medvídek Mucha, skřítek Šubrt, rytíř Krasoň,
myška Sklodowská, vůdce Říše Zla „Hlava", dr. Skarab, čarodějnice, opice a další

Své hlasy jim propůjčili herci:
Lucie Pernetová, Boris Hybner, Vladimír Javorský, Ivan Trojan,
Bára Hrzánová, Naďa Konvalinková, Hoa Hguyen Khac a další

Producent:
Miloslav Šmídmajer / BIO ILLUSION
Koproducenti
Magdalena Sedláková / ČESKÁ TELEVIZE • Vít Komrzý / UPP
Yvona Benýšek / KRÁTKÝ FILM Produkční
Anton Drobný / Continental film, Slovakia • Toshiharu Manabe / AT ARMZ, JAPAN
Distributor
CinemArt

Film získal granty
Státního fondu ČR pro podporu a rozvoj české kinematografie
Ministerstva kultury Slovenské republiky

Partneři filmu
KOH-I-NOOR HARDMUTH / SUN MICROSYSTEMS ČR / FUJI FILM
Mediální partneři
ASTROSAT/ TV MAGAZÍN • ALÍK

Den otevřených dveří / „První klapka"
23. dubna 2007 / Ateliéry Krátkého filmu / Praha / Barrandov
Realizační klapka: 16.6. 2007 **/ Poslední klapka:** 5. září 2008

TISKOVKA: 26. listopadu 2008, UPP Praha,
kdy bylo prozrazeno narozeninové tajemství režiséra Jiřího Barty

Natáčecí dny: 333 / Počet záběrů: 1175 / Počet trikových záběrů: 498
Nejoblíbenější loutka: medvídek Mucha a myška Sklodowská

Slavnostní premiéra: 4. března 2009
Distribuce od 5. března 2009

PR servis:
MÁRIA DUFKOVÁ / Bio Illusion / dufkova@bioillusion.com / Mobil: 721 521 667
IVANA KOŠULIČOVÁ / Cinemart / Mobil: 737814267 / kosulicova@cinemart / www.cinemart.cz

Na půdě
v kinech od
5. března
Producenti a koproducenti
Bio Illusion
ČESKÁ TELEVIZE
UPP
KRÁTKÝ FILM PRODUKČNÍ
continental film
@ARMZ
Distributor
CinemArt plus
Hlavní partner
OHL ŽS
Partneři
Sun microsystems
FUJIFILM
Film vznikl za podpory
Státní fond ČR pro podporu a rozvoj české kinematografie
MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY
Mediální partneři
TV magazín
www.alik.cz

Na půdě

aneb
KDO MÁ DNESKA NAROZENINY?

Po osmnácti letech se vrací na českou filmovou scénu režisér a animátor **JIŘÍ BARTA**, jehož filmy *Zaniklý svět rukavic* či *Krysař* patří mezi skvosty světové animované tvorby.

Diváci, kteří znají tvorbu tohoto vynikajícího tvůrce se mají na co těšit - a nejen dospělí, ale tentokrát hlavně děti. Poprvé se totiž v Bartově filmografii objeví film pro dětské publikum - bude to celovečerní animovaná pohádka pod názvem **Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?**

Cesta od scénáře trvala tři roky, které producent filmu Miloslav Šmídmajer potřeboval k zafinancování projektu. Kvalita scénáře a jméno režiséra pomohly producentovi získat pro tento projekt řadu významných a renomovaných koproducentů: Českou televizi, UPP Praha, Krátký Film Produkční s.r.o. a zahraniční koproducenty - Continental film, s.r.o. z Bratislavy a japonskou společnost AT ARMZ, JAPAN. Projekt získal granty Státního fondu ČR pro rozvoj a podporu české kinematografie a Ministerstva kultury Slovenské republiky.

Natáčení filmu odstartovala malá slavnost „první symbolické klapky", která **se uskutečnila v pondělí 23. dubna 2007 ve 14.00 na Barrandově v jednom z ateliéru legendárního Studia loutkového filmu - Krátký film Produkční s.r.o. – a odstartovala poslední přípravy k samotnému natáčení. Velmi brzy tady vznikla první dekorace** tajemné půdy. Ta pak nabídla na dlouhé měsíce domov spoustě postav a postaviček z nového filmu – ale samozřejmě i tvůrcům, animátorům a celému štábu.

První klapka, která odstartovala samotné natáčení filmu, zazněla 16.6.2007 v 18.57 hodin, poslední pak 5.9.2008 v 17.20 hodin. Po osmnácti měsících tak „zanikl" kouzelný svět zaprášené půdy, kde se odehrává dobrodružný příběh odložených hraček, hravý, nápaditý a „poznamenaný" jedinečným rukopisem režiséra Jiřího Barty. Za tu dobu se realizace přehoupla i dp daůlční prostor rozrostl o několik dalších ateliérů, natáčelo se také současně na několik kamer, přesto bylo těžké zvládnout všechny plánované termíny.

Během natáčení si animátoři vytvořili i důvěrný vztah k loutkám – nejoblíbenější loutkou byl pohodový medvídek Mucha, panenka Pomněnka už třeba méně, jednoznačnou oblibu si získala i myška Sklodowská.

V současné době je film v závěrečné fázi výroby, tedy před výrobou filmových kopií (18 kopií + 1 s anglickými titulky). Film má za sebou střih (**Lucie Haladová**), postsynchrony v České televizi a Cinepost, nahrávání hudby (Ceská televize), kterou napsal **Michal Pavlíček.**

Jiří Barta s velkou pečlivostí vybíral herce, kteří měli namluvit jednotlivé postavy i postavičky filmu. Ve filmu uslyšíme tedy **Lenku Pernetovou** (Pomněnka), **Ivana Trojana** (Šubrt), **Vladimíra Javorského** (rytíř Krasoň), **Borise Hybnera** coby medvídka Muchu či **Naďu Konvalinkovou** (Růženka). **Barbora Hrzánová** skvělým způsobem namluvila úžasnou postavičku myšky Sklodowské. Velkou příležitost dostal **Jiří Lábus**, který vládci Říše Zla propůjčil nejen hlas ale i hlavu!

I když je film Na půdě vytvořený klasickou ruční animací, ani on se však nevyhnul počítačovým trikům a vizuálním efektům, které vznikaly pod vedením **Borise Masníka** v UPP - v jednom z největších postprodukčních domů ve střední Evropě, který se zabývá vizuálními efekty a obrazovou postprodukcí. Právě **tady se 26. listopadu 2008 uskutečnila tiskovka a malá oslava narozenin** Jiřího Barty s ukázkami z filmu a odborným komentářem **Borise Masníka** o tom, jaké speciální efekty a trikové postupy si vyžádal tento film, aby se neporušil styl unikátní klasické animace a výtvarné a režijní pojetí filmu.

Distribuci filmu v České republice zajišťuje společnost **Cinemart**, která se zaměřuje na filmy artovějšího charakteru, kvalitní české i zahraniční snímky či nezávislou produkci. V zahraničí převzala péči o film společnost **Eurocine Paris.** Zástupci této společnosti předvedli ukázky z filmu už na loňském MFF v Cannes a odborníci, kteří je viděli, vyjádřili obdiv nad špičkovou úrovní animace, která je stále vzácnější ve filmovém světě.

Animovaná pohádka režiséra Jiřího Barty NA PŮDĚ bude mít premiéru v českých kinech 5. března 2009. O den dříve ji uvidí první diváci na pražské slavnostní premiéře ve Slovanském domě a v kině Městské knihovny. Konečně se tak prozradí tajemství o tom, kdo bude mít narozeniny na staré, zaprášené půdě.

O filmu

Kombinovaný celovečerní animovaný film NA PŮDĚ aneb KDO MÁ DNESKA NAROZENINY? – to je dobrodružná pohádka plná fantazie, hravosti, nesmírné invence a osobitého výtvarného pojetí, která má šanci zaujmout malé i velké diváky na celém světě. Její děj je nabit originálními nápady, nečekanými zvraty, nápaditými gagy, a nechybí v něm ani humor, poezie a samozřejmě napětí.

Pro osobitost režiséra Jiřího Bartu a nápaditost scénáristy Edgara Dutky stačí stará tajemná půda zaplněná množstvím odložených věcí, aby zde rozehráli velký příběh, kde statečnost a přátelství je silnější než nástrahy zla. Hrdiny tohoto příběhu jsou sympatické hračky ze starého kufru, které v jednu chvíli musí zapomenout na svůj poetický hravý svět. Musí vysvobodit svou kamarádku panenku Pomněnku ze zajetí všemocné sádrové Hlavy, která vládne Říši Zla. A také tím zachránit svůj svět přátelství a harmonie.

Statečné hračky, i když leckdy komické, jsou v úvodu příběhu exponovány tak, že vzbudí naše sympatie. Pak spolu s nimi prožíváme jejich dobrodružnou a nebezpečnou cestu půdou k vysvobození kamarádky, kde autoři dovedně střídají napjetí s komickými situacemi. Téměř hororové sekvence s odlehčenými humornými peripetiemi dávají do vztahu „naivitu dobra" s lstivostí nepřátel, sílu přátelství s bezmocí krutosti a zla. A na konci příběhu si vydechneme, že všechno dobře dopadlo a budeme se společně radovat z jejich vítězství.

Hlavním stylotvorným prvkem příběhu je dětská imaginace a hravost, díky níž staré harampádí na půdě ožívá a představuje se v překvapivě nových rolích (např.: starý vysavač jako letadlo, ponorka i vrtulník; odložené skříně jako velehory i mrakodrapy; staré hadry jako černí ptáci; vnitřek kanape copy strašidelný začarovaný svět; zmačkaná role igelitu jako černé moře apod.). Působivost a emocionalitu těchto proměn umocňuje originální výtvarné zpracování, bohatost výtvarných nápadů, vizuální rovina vyprávění a schopnost Jiřího Barty vyprávět příběhy především prostřednictvím obrazů. Toto nápadité zpracování příběhu a překvapivé proměny prostoru, v němž se odehrává, dávají "pohádce" zcela nečekaný, půvabný a kouzelný rozměr, vytváří z půdy romantickou krajinu a říši fantazie, kterou milují děti a kam se rádi vracejí i dospělí s fantazií.

Krátká synopse

Na půdě starého domu, v zaprášeném kufru, si zařídili útulný domov čtyři kamarádi: panenka Pomněnka, požitkářský a trochu líný medvídek Mucha, marioneta - dřevěný rytíř Krasoň a rtuťovitý plastelínový skřítek Šubrt. Jsou veselí a hraví a těší se na své každodenní hry a rituály.

Každý den u snídaně si vylosují, kdo má ten den narozeniny, oslavenci pak zahrají písničku a krásná Pomněnka mu upeče dort. Pomněnka pak své kamarády vypraví „do práce". Mucha je výpravčím na nedalekém nádraží, Šubrt strojvedoucím a rytíř Krasoň jezdí denně vlakem do Dračí sluje, kde svádí lítý boj s nafukovacím Drakem. Idylu jejich veselých her a hravých rituálů zničí vládce Říše Zla – pobronzovaná sádrová „Hlava". Zalíbí se mu Pomněnka, a tak nařídí svým sluhům, aby ji unesli. Na záchranu Pomněnky se s komickým odhodláním vydají rytíř Krasoň a medvídek Mucha, kteří musí cestou do Říše Zla překonat spoustu nebezpečných nástrah a překážek (zdolat vysoké horstvo, projít začarovaným lesem, zachránit se z černé díry apod.) Šubrt, který se nedopatřením dostal až před dům, se snaží po římse vyšplhat zpátky na půdu, aby se přidal ke kamarádům. Na pomoc jim přicházejí i další obyvatelé půdy v čele s chytrou myškou Sklodowskou, která zorganizuje velkou záchrannou akci. Společně překonají všechny pasti a nástrahy a nakonec svým důvtipem a odvahou zvítězí nad vládcem Říše Zla. A vyřeší i úkol nejzáludnější - mezi spoustou stejných Pomněnek, které vyrobil lstivý Dr Skarab – najdou tu jedinou a „jejich" - pravou a laskavou Pomněnku. Zachrání tak nejen Pomněnku a sebe, ale i svůj harmonický domov a starý dobrý svět, a poznají, jakou sílu má přátelství. Večer pak všichni oslavují své znovuzrození u velkého narozeninového dortu, který jim upekla Pomněnka.

Představujeme producenta filmu – MILOSLAVA ŠMÍDMAJERA

Zatím zaštítil jako producent tyto filmy:

Jak básníci neztrácejí naději, r Dušan Klein (2004)
Jak se krotí krokodýli, r. Marie Poledňáková (2006)
Svatba na bitevním poli , r. Dušan Klein (2008)
Peklo s princeznou, r. Miloslav Šmídmajer (2009)
NA PŮDĚ aneb Kdo má dneska narozeniny? R. JIŘÍ BARTA (2009)

Jak a kde a kdy jste se potkal se scénářem NA PŮDĚ Jiřího Barty a Edgara Dutky - byla to Vaše zakázka autorům, nabídka z jejich strany nebo to má ještě jinou historii?

Požádal jsem pana Dutku o dramaturgii jiného projektu a v autě, když jsme jeli ze schůzky s autorem, tak mi vyprávěl o scénáři Na půdě a také o tom, že se měl již několikrát realizovat a vždy z toho sešlo. Požádal jsem ho, jestli bych si scénář mohl přečíst. A byl jsem nadšen. A když stejnému nadšení propadla i dramaturgyně Mária Dufková, tak jsem začal uvažovat, jestli bychom dokázali dát dohromady nezbytné finance na to, aby film mohl vzniknout.

Čím Vás oslovil scénář, co Vás na něm zaujalo, co Vás přesvědčilo, že jste se rozhodl zaštítit tento projekt jako producent?

Vyrůstal jsem na artových filmech a samozřejmě nás s kolegy láká vedle zábavně laděné tvorby natáčet i díla, která mohou uspět ve světě, uspět na skutečně významných festivalech… Pamatoval jsem si dobře i filmy Zaniklý svět rukavic nebo Krysaře, takže mě velice lákala spolupráce s panem Bartou. A scénář byl vlastně psán jako taková dětská hra plná fantazie, každá scéna provokovala představivost a nabízela tolik nápadů! Byla by věčná škoda, kdyby takový film nemohl vzniknout.

Jak to bylo se zafinancováním filmu - je rozdíl mezi sháněním peněz na hraný film a na film animovaný? Jak dlouho trvalo zafinancování a s jakým rozpočtem jste vstupovali do natáčení?

Předcházející produkce počítaly s opravdu velkým rozpočtem a po všech rešerších jsem dospěl k tomu, že bychom film dokázali jako producentská společnost zaštítit, když se vejdeme max. do 22 mil. Kč. Na to jsme si s panem Bartou plácli, ale stejně trvalo tři roky, než jsme mohli říct: Začneme!
Rozdíl s ostatními českými filmy byl markantní, neboť jsme věděli, že musíme část financí sehnat v zahraničí. Většinou projevili rychle zájem, neboť znali jméno pana Barty, ale pak přece jen převážila opatrnost: Moc nás ten film zajímá, sice Vám s ním teď nepomůžeme, ale až ho dokončíte, určitě nám ho nabídněte k dalšímu obchodování, to byla nejčastější odpověď. Zkrátka je sice lákala výtvarná originalita Jiřího Barty, ale nebyla to disneyovka s roztomilými postavičkami, ani 3D Pixar…

Jak se vam podařilo přesvědčit a získat zahraniční partnery?

Především musím tentokrát poděkovat Státnímu fondu ČR pro podporu a rozvoj české kinematografie, který tomuto filmu pomohl na svět ze všech nejvíce. A velkou zásluhu má i UPP pana Komrzý, který na sebe vzal velkou část vícenákladů, které přinesl nárůst počítačových triků ze 150 na 480!!! A zahraničí? Nadchli jsme pro věc slovenského distributora – společnost Continental Film, která zase nadchla slovenské ministerstvo kultury… A díky kolegiální spolupráci pana Michala Podhradského a jeho Animation People jsme byli představeni japonským partnerům.

Jak probíhalo natáčení - vyskytly se nějaké problémy? Jaké a proč? A v posprodukci?

Od začátku jsme počítali s tím, že povoláme do práce staré bardy z důchodu a do práce zapojíme i studenty, ale nepočítali jsme s tím, že starší animátoři se po delší pauze nebudou chtít vrátit do atelieru, takže jsme měli vlastně jen jednoho stálého animátora pana Alfonse Mensdorffa Pouilly a ze Švýcarska s přestávkami dojížděl pan Váša. Proto musel pomocný režisér pan Milan Svatoš vytipovat mezi mladými studenty nové talenty a ty zapojit do práce… Určitá fluktuace pak skutečně způsobovala problémy, a my nemohli poskytnout tvůrcům takové podmínky, které měli např. v éře socialismu. O to větší zátěž spočívala na režisérovi a jeho nejbližších spolupracovnících…

Kterou postavičku z půdy jste si nejvíce oblíbil? A proč?

Zpočátku to byl medvídek Mucha, vždyť se na něj podívejte - dobrosrdečnost z něho přímo sálá! Teď se ale přiznám, že moji favoritkou je myš Sklodowska. To je tak báječně legrační postavička!

Jméno režiséra Jiřího Barty i jeho neopakovatelný výtvarný a režijní rukopis, "ruční" animace špičkové kvality, ale i samotný námět - předurčují tento film k "exportu" do zahraničí. Počítate s uvedením na festivalech - na kterých? Máte už zahraničního sales partera?

Ano, máme francouzského sales partnera – společnost Eurocine Paris. A s jejich pomocí (i ve filmové branži je potřeba diplomacie a lobbing) usilujeme o účast na některém z velkých filmových festivalů – své úsilí začínáme MFF v Cannes…

Děkuji za rozhovor a přeji vám, aby si staré hračky z půdy získaly v kinech nové kamarády a aby se podívaly i do zahraničí…

Mária Dufková

PŘEDSTAVUJEME režiséra, výtvarníka a spoluscénáristu filmu

JIŘÍ BARTA, (1948) režisér animovaných filmů, výtvarník a animátor, patří k velkým inspirativním osobnostem nejen českého, ale i světového animovaného filmu. Jeho filmy získávají pravidelně nejvyšší ocenění na prestižních filmových fórech, **snímky jako KRYSAŘ a ZANIKLÝ SVĚT RUKAVIC patří k zlatému fondu světové animované tvorby.**

Pane režisére, v současné době vstupuje do kin váš nový celovečerní film Na půdě. Proč zrovna Na půdě a proč nyní film pro děti? To není zrovna Vaše obvyklá cílová skupina…
Náš příběh se ze začátku vůbec neodehrával na půdě – půda nebyla jasná. Prostředí, které by nabízelo množství rozmanitých věcí, jsme chvíli hledali. Dokonce jsme uvažovali o vetešnictví, kde je takových bizarních věcí neuvěřitelné množství. Vetešnictví je ale poněkud zvláštní prostor, který se nedotýká každého, kdežto půda ano. Na půdě najdete všechno možné – potkává se tu minulost se současností. Jsou tu věci, staré i novější, věci, které někdy někomu patřily, věci, které měly své životy, své osudy. Je tu uložena paměť domu. Ve starých a odložených předmětech je emoce a nostalgie – kamna, starý vysavač, lyže, kufry, starý nábytek, otoman, lahve, rádio, roury od kamen, odložené knihy, ližičky, skleničky, kartáček na zuby a já nevím co ještě, prostě to všechno jsou v našem příběhu dekorace a herci, které jaksi důvěrně známe, máme k nim vztah, jsou nám blízcí.
Princip „dětské tvořivé fantazie", který jsme ve filmu použili jako hlavní stylotvorný prvek, vyžaduje od diváka asociativní představivost, která je vlastní nejenom malým dětem, ale i dospělým, kteří se nestydí být občas dětmi. „Dětská hra" nepatří jen do oblasti zaprášených vzpomínek, je to způsob přemýšlení - tvořivé imaginace.
Záměrem našeho filmu bylo právě tuto divákovu „spící" fantazii znovu probudit a vyprovokovat. Je to tedy film pro „malé i velké děti".

O čem je tedy váš příběh „z půdy?"
Příběh patří žánrově mezi pohádky. Je o hračkách a loutkách zapomenutých ve starém zaprášeném kufru na půdě, které v něm žijí jako rodina. Do jejich klidného a spokojeného života zasáhne jednoho dne omylem babička, která na půdě věší prádlo. Panenka Pomněnka je odložena kamsi mezi starý nábytek, daleko od svého domova a nakonec i unesena do temných koutů půdy, do Říše zla, kde vládne Hlava - sádrová busta. Skupinka přátel podnikne dlouhou a strastiplnou cestu na druhý konec půdy, aby svoji Pomněnku vysvobodili a vrátili zpátky domů do kufru.

Která z postaviček domníváte se bude dětem nejsympatičtější a proč? A která je naopak blízká vám a proč?
Myslím, že děti by si mohly oblíbit myšku Sklodowskou, která je rozhodná, šikovná, statečná a spolehlivá. Je to autorita a opora jako tatínek či maminka.
Já osobně mám nejraději Mravence – ak. malíře, který sice do příběhu moc nezasahuje, ale je to výrazná vedlejší postava se suchým humorem a fantazií.

Spolupracoval jste na scénáři filmu s panem Edgarem Dutkou - jak tato spolupráce probíhala? Byly momenty, kdy jste se na něčem vůbec neshodli? Kdo vlastně přišel na ten nápad vyprávět příběh z půdy?
Ze začátku se nám pracovalo dobře. Scházeli jsme se na zahradě nebo v hospodě, takové pivní povídání, žádný spěch. Naše představy ještě nebyly poznamenány realizací a mohli jsme básnit a vymýšlet cokoliv. Nápadů jsme měli hodně a někdy bylo těžké, pro plynulost děje, se jich zbavit.
Občas se taky během psaní neshodneme, ale problém většinou rychle vyřešíme, překvapení spíš nastává až při realizaci. To pak Edgar nevěří, že jsme něco takového mohli napsat. Většinou si scény představoval jinak. Od slov ke skutečnosti je dlouhá cesta, něco se ztrácí, něco jiného zas objevuje.
Prostředí půdy navrhnul Edgar – myslím, že to byl šťastný nápad.

Jak dlouho vám trvala příprava filmu. Jak dlouho probíhalo natáčení?
Do přípravy filmu počítám nejenom výtvarné návrhy, které jsem měl naštěstí částečně hotové už z dob dávných, ale hlavně obrázkový,neboli technický scénář, který vznikal zároveň s přípravou loutek, rekvizit a dekorací. To všechno probíhalo od ledna 2007.
16. června 2007 jsme začali se skutečným natáčením i když příprava pokračovala stále dál a končili jsme začátkem září 2008.

S čím jste se nejvíce potýkal u filmu v přípravách a na natáčení a co vám šlo samo od sebe?
Technické, výtvarné a animační problémy patří ke každému projektu a rád se s nimi potýkám, co nám ale hodně zkomplikovalo natáčení, byla časová tíseň, která mě nakonec donutila film o 20 minut zkrátit. Myslím, že to proporcím jednotlivých obrazů hodně ublížilo.
Film má fáze příjemné a nepříjemné. Mezi ty příjemné patřila právě práce na scénáři. Celkem ten scénář vznikal tak dva měsíce, ale ta hra byla rozptýlena do dvou let. Byla to hra, v níž jsme si hráli s postavami, příběhem vymýšleli situace. Zajímavé bylo, že při tom ping pongu, kdy jsme si nahazovali nápady a rozvíjeli je, tak jsme se vždy sešli. Mysleli jsme stejně. Ale pak při realizaci jsem si uvědomil, že on to viděl jinak. Tak třeba kufr viděl zahrabaný v nějakém haraburdí – já jej viděl jako romantický koutek apod. Ale při realizaci vyplavaly na povrch nedorozumění a nepochopení.

Chodil často na natáčení?
Právě že ne...

Tak to jste byl asi rád?
Ano i ne. Někdy mi to chybělo. Člověk přece není vždy přesvědčený stoprocentně o něčem. Potřeboval jsem se poradit, ale neměl jsem oporu, nebylo s kým. Moji kolegové to brali tak, že oni dělají svoji práci a já mám dělat tu svoji. Samozřejmě mi pomohl Milan Svatoš, ale od Edgara jsem očekával větší zaujetí. Ale mám-li to shrnout – tak to psaní scénáře mě bavilo nejvíc, protože tam jsou ty představy nejčistší.
Ta realizace už je složitější. Tam si říkáte, že něco vyšlo, něco se ván nezdá a dramata prožíváte sám se sebou. A samozřejmě není jednoduchá ani práce s lidmi. Třeba takový animátor pracuje celý den a stane se, že se mu to nepovede a vy mu to máte říct. A to je těžké. Už to prostě není jen práce, ale více diplomacie.

Vy jste začínali natáčet v jednom malém ateliéru a pak jste se roztáhli až snad do pěti, jak to bylo?
U animovaného filmu je to vždy tak - že začínáte ve velice úsporných podmínkách, ale pak se film rozrůstá a potřebuje více prostoru. My jsme sice měli symbolickou klapku v dubnu – ale k opravdickému natáčení jsme se dostali až v červnu – kdy jsme se skoro dva měsíce pohybovali jenom v prostoru kufru. Pak jsme potřebovali postavit novou scénu a pak další a další… Tak jsme vlastně začínali i Krysaře. Výstupem Krysaře na věž po točitých schodech – Vlasta Pospíšilová to tenkrát animovala dva týdny . Já jsem se zděsil, že takto ten film nikdy nenatočíme. Pak to dostalo obrátky a dělali jsme sedm až deset záběrů denně. Takže Na půdě to bylo podobné – ne že bychom dělali deset záběrů – tady byly složité dekorace, takže se s nimi nedalo jednoduše manipulovat.

Jak se vám spolupracovalo s panem Šmídmajerem a s produkcí.
Pan Šmídmajer má velkou zásluhu na tom, že se ten film vůbec rozjel, uvedl do života a že se dokončil. I když ten prvotní odhad nebyl úplně správný a ukázalo se, že se podcenil čas, dokonce i peníze. Přece jen na to nebyl dostatečný čas a rozpočet byl malý. A pokud jde o produkci –v animovaném filmu je ta funkce produkčního taková neefektivní – tam se stále čeká a čeká… Proto v Krátkém filmu to fungovalo tak, že jeden produkční obhospodařoval několik projektů najednou, a tak se vyplatilo a byl stále zaměstnaný. U nás funkci produkčního tak trochu převzal Milan Svatoš, který by ochotný kdykoliv zajistit a sehnat vše, co bylo potřeba. Někdy se jeho snaha nesetkala s patřičným uznáním ze strany kolegů, stal se takovým hromosvodem, když se nedařilo a přitom asi potřeboval také povzbudit. Myslím si, že kdyby nebylo Milana, tak by ten film nevznikl, i když možná se mnou nebude někdo souhlasit. .A pravda je, že ho teď chválím, ale když jsme spolu na jednom místě, tak také spíše vypěním, než bych pochválil.

Co byste chtěl, aby si děti odnesly z tohoto filmu? Proč jim vyprávíte příběh o odložených hračkách? Jaká reakce dětí by Vás potěšila?
Je samozřejmě snazší zaujmout děti krásnými novými barevnými hračkami, které překvapují tím, co všechno umí, než starými a zaprášenými předměty z půdy, které už neumí nic. Vycházím ale z mé dávné zkušenosti, kdy jsme se jako děti dokázali pobavit i s věcmi jednoduchými a nedokonalými, dát jim nové neuvěřitelné vlastnosti a tvary. Naše obrazotvornost měnila peřiny v zasněžené hory, prkýnka třeba v letadlo nebo loď…
Vzpomínám si, že takové hry probouzely naší vlastní tvořivou fantazii, byli jsme herci v příběhu. Byl bych rád, kdyby film pomohl současným dětem objevit ty úžasné vlastnosti, které ve věcech starých a odložených stále existují, stačí se na ně jen pořádně podívat a zamyslet s fantazií, než je zahodíme.

Myslíte si, že tento film zaujme i dospělé diváky - že jde o tzv. rodinný film, který osloví děti i jejich rodiče?
Určitě.

Filmem Na půdě se vracíte po dlouhé přestávce na filmová plátna? Proč tak dlouhá odmlka?
Marné pokusy o zfilmování náročného celovečerního Golema mě nakonec přivedly k rozhodnutí udělat naopak lehký a hravý film pro děti. Ukázalo se, že ani takový námět nejde uskutečnit rychle a jednoduše - od prvního nápadu k realizaci uplynulo 8let.

Jste autorem všech věcí, které hrají v příběhu z půdy, jste autorem i výtvarného pojetí - kde jste vzal tolik nápadů propracovaných do nejmenších detailů, kde hledal inspiraci, co podněcovalo nejvíce vaši fantazii?

Výtvarná koncepce filmu vznikala zároveň se scénářem. První obrázky jsem udělal už někdy v roce 2001, ale to jsem ještě o příběhu věděl málo. Měl jsem namalovaného medvídka a panenku - pracoval jsem s věcmi a postavami, které lidé (děti) důvěrně znají. Vsadil jsem na klasiku: k panence a medvědovi, jsem přidal marionetu ze starého loutkového divadla, spíše už jen takovou oškubanou kostru rytíře Krasoně z Krasoňova. Nakonec ještě užmoulaného plastelínového trpaslíka s kloboučkem – víčkem od limonády... K hlavním postavám jsem pak přidával další postavy a postavičky.

Jako dítě si pamatuji, jak jsme si s tatínkem z polštářů vytvářeli kopce, na těch kopcích jsme si z kostek stavěli hrady a ty hrady osídlovali různými figurkami od šachů, hry „Člověče nezlob se" a soškami. Měli jsme dva hrady, které jsme si vzájemně dobývali. Mně se na tom právě líbila ta zvláštní koláž, směs všeho možného. Fantazie to přijme a dotvoří. Přijme i to, že vedle velké marionety je malinký pižďuch, vedle zase šachová figurka a mají stejnou hodnotu. Řekneme si: tohle jsou lidé z nádraží a tohle je hlavní figura, ale že je trošku větší, vůbec nevadí. Právě takový kontrast může znamenat i humor.

Musím ještě připomenout, že s výtvarnou realizací předmětů a loutek mi velmi pomohli moji kolegové výtvarníci, kteří moje návrhy obohatili o další nápady. Mezi mými obrázky a realizovanými objekty byl často značný rozdíl. Scény a předměty ve filmu vznikaly z nalezených věcí a ani já jsem nemohl dopředu předpokládat, jaké skvosty objevíme. Moje návrhy byly tedy vodítko a inspirace pro další výtvarné zpracování.

Vy pracujete ještě v oblasti klasické, ruční animace. Je to ještě běžný postup ve světě v době počítačů a velkých možností počítačové animace? Dělá se to ještě?

Určitě. Já myslím, že zatím klasická animace ještě nevymřela. Například Mick Parter v Anglii má studio na plastelínovou animaci, i když i tam si trochu vypomáhá počítači a počítačovými triky. Nebo americký režisér Tim Buton a jeho Mrtvá nevěsta - to je klasická animace. Já jsem tomu ani nevěřil, ale přesvědčil jsem se, že to jsou KLASICKÉ LOUTKY DOKONALE UDĚLANÉ. Tak například tváře loutek ovládají jemné mechanizmy, takže jde o dokonalou a precizní mimiku. Klasická animace je stále živá, i když atak 3D počítačové animace je velký. I když obecně v povědomí diváků je animovaný film buďto večerníček nebo americký 3D film. Já si myslím, že v tomto případě ta ruční animace zapůsobila právě na Japonce, kteří také vstoupili do tohoto projektu, právě proto, že už jsou trochu přesyceni těmi počítačovými triky a efekty a že je zaujala právě ta ruční práce. Samozřejmě není možné se úplně odstřihnout od počítačů, není možné vytvářet filmy, jak je dělal v 50. letech Trnka, takže i my jsme se snažili o trochu modernější filmový jazyk, o zkratku, a to nám umožnila spolupráce s UPP. Oni vložili do filmu triky, ale velmi decentně, aby to nevadilo, a tím trochu posunuli ten film do živé estetiky, řekl bych, že posunuli příběh do uvěřitelnosti, že věříte, že se v tom prostoru ty postavy mohou pohybovat a že se s nimi lépe identifikujete,

Samotné přípravě filmu jste věnoval několik let, natáčení pak trvalo dva roky – co vám daly a co vzaly.

Já jsem na ten projekt a film dočista vsadil. Zbavil jsem se dokonce i školy/ UMPRUM, kde jsem byl patnáct let profesorem a vedoucím Ateliéru filmové a televizní grafiky. Tím jsem se vlastně zbavil existenčního zázemí. Říkal jsem si ale, že to je šance udělat ještě film… prostě udělat film, pod který se budu moci podepsat. Mně tato práce spíše dobíjela energií. Když mě práce netěší, nebo jsem v izolaci, tak energie uniká. Ale u tohoto filmu jsem měl pocit, že to má perspektivu, bylo tam také rušno, byl jsem uprostřed lidí, kteří byli také nabití a plni energie – a to vás také dobíjí…

To riziko jsem tedy podstoupil , ale nakonec jsem udělal dobře, i když to bylo někdy napínavé a samotná realizace hodně komplikovaná. Ale musím říct, že já vždy, když mám možnost dělat film, být u toho, tak i když jde o velmi náročnou práci, která se někdy projeví i na zdraví (u tohoto filmu jsem začal kulhat), tak mě ta práce těší a spíše dobíjí a naplňuje. Tento film vznikal v šíleném časovém presu, ale vždy je to tak, že to špatné a stresující po čase vyvane a zůstávají jenom ty dobré vzpomínky…

Děkuji za rozhovor a přeji vám i filmu, aby diváci odcházeli z kin nabití vaší energií a tvořivostí a aby měli na příběh z půdy jenom dobré vzpomínky.

Mária Dufková

Mravenec – ak. Malíř,
vedlejší postava „se suchým humorem a fantazií"

JIŘÍ BARTA

V roce 1975 absolvoval Vysokou školu umělecko-průmyslovou v Praze – v oboru filmová a televizní grafika. Od roku 1978 začal externě spolupracovat se Studiem Jiřího Trnky, kde natočil řadu animovaných filmů. Filmy, které realizoval v různých kombinovaných technologiích, vznikaly až do roku 1989 v Krátkém filmu a Studiu Jiřího Trnky. Z jeho tvorby patří mezi nejznámější ZANIKLÝ SVĚT RUKAVIC, KRYSAŘ, POSLEDNÍ LUP nebo KLUB ODLOŽENÝCH. Kromě práce na svých autorských animovaných filmech se Jiří Barta podílel jako výtvarník na hraných filmech Věry Chytilové – VLČÍ BOUDA a Jaromila Jireše LABYRINT. Po roce 1989 obdržel Jiří Barta grant Fondu kinematografie na realizaci celovečerního trikového filmu GOLEM, ze kterého zatím vznikla krátká ukázka. Z jeho zakázkové tvorby lze uvést spolupráci na představení typu laterny magiky IBN BATTUTA, které vzniklo v roce 1998 pro divadlo DAR AL- ATHAR v Kuvajtu. Kromě drobných zakázek (animované reklamy, logo MTV) realizoval rovněž loutkovou africkou pohádku THE TYRANT AND THE CHILD, určenou pro televizi Burkina Faso a S4C (televize Wales). V 90. letech se také více věnoval pedagogické činnosti – jako docent a posléze profesor vedl na VŠUP Ateliér filmové a televizní grafiky. V posledních letech se Jiří Barta se stále větší intenzitou vrací k tvůrčí činnosti. Spolupracoval na jedné z povídek (DOPISY Z ČESKA) povídkového filmu, který původně vznikl pro světovou výstavu EXPO 2005 Aichi. Za tuto práci získal Jiří Barta v roce 2005 cenu Jameson Short Film Award na AniFestu. Návazně na to natočil další krátkometrážní snímek DOMEČKU VAŘ!, který v roce 2007 získal na AniFestu v Třeboni cenu za nejlepší český krátký animovaný film. Tentokrát však šlo o snímek s převahou 3D animace.

Nejnovějším projektem Jiřího Barty je práce na celovečerní animované pohádce **NA PŮDĚ**, která vzniká v klasické loutkové animaci a na níž jako scénárista spolupracoval jeho dlouholetý spolupracovník Edgar Dutka. Poprvé se ve filmografii režiséra objevuje film, který není určen dospělému divákovi, ale kdy půjde o klasický rodinný snímek zaměřený převážně na dětské publikum, ale kde si přijdou určitě na své i artoví diváci, kteří určitě ocení vedle samotného příběhu i zcela originální výtvarné pojetí snímku a nezaměnitelný rukopis Jiřího Barty a styl animace.

Panenka Pomněnka a narozeninový dort

JIŘÍ BARTA
Filmografie (výběr)

2007-2009 – „NA PŮDĚ" – celovečerní animovaná pohádka
2007 – „DOMEČKU, VAŘ!" – krátkometrážní film
2005 - „DOPISY Z ČESKA" – jedna ze tří povídek animovaného filmu, který byl původně určený pro EXPO 2005 AICHI - na Anifestu 2005 získala cenu Short Film Award
2002 – „TYRAN A DÍTĚ" (pro TV Burkina Faso a S 4C/TV WALES)
1998 - „IBN BATTUTA" , spolupráce na představení typu laterny magiky pro divadlo „DAR AL-ATHAR " (Kuwajt),
1989 – „KLUB ODLOŽENÝCH"
1987 – „POSLEDNÍ LUP"
1986 – „KRYSAŘ"
1983 – „BALADA O ZELENÉM DŘEVU"
1982 – „ZANIKLÝ SVĚT RUKAVIC"
1981 – „PROJEKT"
1980 – „DISKŽOKEJ"

Ocenění (výběr)
MFF Bilbao – Zlatý Mikeldy (1990, 1986)
MFF Oberhausen – Grand Prix, Cena kritiky, Cena federace filmových klubů (1990, 1983)
MFF Berlin – Cena publika (1989)
MFF Sao Paulo – 2. cena, cena za režii (1987)
MFF Madrid – hlavní cena v kategorii (1987)
MFF New Castle – Velká cena festivalu (1986)
MFF Espinho – Velká cena festivalu (1986, 1983)
MFF San Sebastian – cena poroty FIPRESCI, cena poroty CIGA (1986)
MFF Chicago – Zlatá plaketa (1982)

PŘEDSTAVUJEME - pana TOSHIHARU MANABE,
zástupce koproducenta - japonské společnosti AT ARMZ, Japan

Rozhovor se zástupcem japonské společnosti AT ARMZ, která se stala koproducentem filmu „Na půdě", probíhal na dálku po internetu a za laskavé pomoci pana Vladimíra Hejduka, překladatele a tlumočníka, který provází pana Toshiharu Manabe při jeho pobytech v Praze.

Pane Manabe, můžete nám, prosím, představit společnost AT ARMZ? Co je její hlavní náplní.

AT ARMZ je společnost, která vyrábí reklamy pro velké japonské společnosti. Webova stránka je www.a-armz.org. Není však v angličtině.

Jaká je "historie" Vašeho setkání se scénářem "Na půdě"?

Někdy v roce 2004 můj otec (pan Manabe starší) hovořil s lidmi z pražského studia Animation People o tom, že by bylo dobré natočit animovaný film o tom, jak žijí odložené a poškozené hračky svým životem. Bylo mu řečeno, že takový projekt už existuje. A posléze, po dvou letech, dostal nabídku s žádostí o spolufinancování projektu.

Co Vás zaujalo na scénáři "Na půdě" - co může příběh o odložených hračkách říct malým divákům v Japonsku?

V Japonsku si dnes valná většina dětí hraje s naprosto nevhodnými hračkami - počítačovými hrami. Tento film poslouží k tomu, aby se děti vrátily k fantazii, k hraní si. Ve světe přebytku věcí je třeba mít úctu k věcem starým, odloženým, které rozvíjejí fantazii, obrazotvornost.

Co má společného příběh ze zaprášené půdy se současností? Který motiv příběhu na Vás nejvíce zapůsobil?

Je obrovsky zajímavé, že všechny hračky jsou ve filmu vyrobeny opravdu ze starých odložených věcí. Žijí jako živé věci.

Má šanci tento příběh zaujmout i diváky dospělé - čím?

Film má co říci dospělým, samozřejmě. Naopak: dospělí by jej měli vidět, určitě.

Určitě jste už viděl ukázky z filmu - jaký máte z nich dojem?

Když jsem se díval na film, vzpomněl jsem si na velikány české animace, na Trnku, Pojara… Pan Barta je jejich skvělým následovníkem. Má vynikající smysl pro výraz.

Co Vás na filmu nejvíce zaujalo: režie? Výtvarná stránka? Animace?

Nelze říci, co mne zaujalo nejvíce. Možná lokomotiva. Když jsem ji viděl, měl jsem silný zážitek a říkal jsem si, jakým úžasným mezinárodním jazykem je animace.

Jak byste charakterizoval rukopis režiséra Jiřího Barty, považujte ho za výjimečný - a pokud ano, tak v čem?

Pan Barta dokáže vykřesat z předmětů, které na první pohled nejsou zajímavé, maximum. Stávají se pod jeho rukama mimořádným výrazivem.

Jak bude probíhat premiéra filmu v Japonsku?

Premiéru chceme pojmout úplně jinak, než je obvyklé. Chceme pozvat japonské školy a výrobce hezkých hraček. Takových, které rozvíjejí fantazii a tvořivost dětí. Dále chceme uvést film na mezinárodním tokijském festivalu animovaných filmu.

Bude na premiéře i někdo z realizačního týmu filmu?

Pozvali jsme na premiéru pana režiséra Jiřího Bartu a pana producenta Miloslava Šmídmajera.

Děkuji za rozhovor a těšíme se na Vás v Praze

Mária Dufková

Pan Toshiharu Manabe
v ateliérech Krátkého filmu
Duben 2007

Představujeme – BORIS MASNÍK

trikový supervizor na filmu, zástupce studia **UPP**

… doporučuji jít na film „Na půdě" několikrát,
aby si divák mohl v klidu vychutnat to množství
fantastických výtvarných detailů dekorací,
loutek, rekvizit i celkové atmosféry…
Boris Masník

UPP je jedním z největších obrazových postprodukčních studií ve střední Evropě, významnou měrou se podílelo na desítkách zahraničních i českých snímků, které obdržely ty nejprestižnější filmové ceny.

V poslední době studio UPP zaštítilo několik českých snímků i jako koproducent. Mezi nimi je i animovaná pohádka Jiřího Barty NA PŮDĚ. Proč právě tento snímek, čím zaujal a přesvědčil?

Vážíme si Jiřího Barty jako autora, fandíme animaci, líbil se nám scénář i myšlenka filmu a jsme rádi, že můžeme svým vstupem pomoci na svět projektu, který svým výtvarným pojetím, rozsahem a technologií není v současné době právě obvyklý.

V současné době se už málokterý film obejde bez „pomoci" počítačové techniky, digitálních triků a efektů. Byla v něčem spolupráce na filmu „Na půdě" odlišná, specifická, vyžádala si jiný přístup? A pokud ano – tak v čem a proč?

Je pravda, že digitální obrazová postprodukce se čím dále tím více zapojuje do výroby a dokončování filmů - a to nejen filmů vyloženě trikových. Nedá se proto říci, že by práce na projektu „Na půdě" byla nějak výrazně technologicky odlišná. Převážná většina tohoto filmu byla snímána okénko po okénku digitálními fotoaparáty, hrané sekvence byly natáčeny filmovou kamerou – ale i tento obraz byl následně digitalizován a tak celé dokončování filmu, včetně realizace bezmála 500 trikových záběrů, střihu a barevných korekcí, proběhlo digitální technologií. Výsledek byl pak zapsán pomocí laserového filmového zápisníku zpět na klasickou filmovou surovinu.

I když popsané technologické postupy jsou v UPP „každodenním chlebem", přesto měla tato práce pochopitelně svá specifika. Vzhledem k tomu, že bylo potřeba zachovat autorský rukopis J.Barty, bylo potřeba ke každému záběru přistupovat individuálně, podobu záběru konzultovat po stránce výtvarné, režijní i střihové. Jednalo se také o projekt - ve srovnání s běžnou filmovou produkcí - časově mimořádně náročný, protože sama klasická pookénková animace časově náročná je – a obrazová postprodukce na ní musí plynule navazovat.

Jaká byla spolupráce s režisérem Jiřím Bartou? Mohl vám ještě „mluvit" do vaší práce?

S Jiřím Bartou se známe „od studentských let" - jsme spolužáci z atelieru filmové grafiky na pražské Vysoké škole umělecko-průmyslové, spolupracoval jsem s ním i na přípravě pilotního snímku k zatím nerealizovanému projektu „Golem" a v UPP na realizaci animovaného pásma „Travels of Ibn-Battuta" pro Kuvajtské divadlo. Vím tedy, co od něj a od vzájemné spolupráce mohu očekávat. Znám jeho zaujatost prací, smysl a důraz na ty nejmenší detaily a často i neústupnost, pokud se výsledek neshoduje s jeho představou. Přesto (nebo snad právě proto) jsem se na spolupráci těšil a teď, když už je všechno za námi, je mi skoro líto, že ta náročná, ale krásná práce trvala „jen" rok a půl.

A jestli nám mohl mluvit do naší práce? Ne „mohl", ale „musel"! Jinak by to ani v tomto případě nešlo. A navíc to nebyly dvě rozdílné práce – „jeho Bartova" a „naše UPP" – byla to jedna práce společná, „Na půdě".

V současné době se světová kinematografie výrazně orientuje na pohádky natočené digitální technologií, na tzv. 3D animaci. U filmu Na půdě jde o „poctivou" klasickou ruční animaci ozvláštněnou nezaměnitelným rukopisem Jiřího Barty. Jakou šanci na přežití mají v této konstelaci takové snímky? Nehrozí jim „zánik"?

Nerad bych opisoval od hudebních kritiků, kteří často uvádějí, že nerozdělují hudbu podle žánrů, ale na hudbu dobrou a špatnou – ale ani já nerozděluji animované filmy na „klasické" a „3D". Dělím si je spíše na ty, na kterých je vidět autorský přínos, invence, výtvarný názor a snaha něco divákovi sdělit a na ty ostatní, které mají za hlavní úkol plnit kasu produkční společnosti. I „3D" animovaný film může být „poctivý" a nést rukopis svého tvůrce.

Netroufám si věštit, zda obdobným „rukodělným", klasickým autorským projektům jako je „Půda" hrozí nebo nehrozí zánik. Současný filmový průmysl má však bohužel svá pravidla, která takto koncipovaným projektům příliš nefandí. Sám za sebe bych si moc a moc přál, aby obdobné projekty, jako „Na půdě" J.Barty měly šanci i nadále vznikat a tajně doufám, že si najdou (mezi x-týmy díly 3D rodinných velkofilmů) své diváky. V téhle naději mne naštěstí udržuje i zájem a nadšení mých mnohem mladších (a „digitálem odkojených") kolegů v UPP, kteří na tomto projektu se mnou spolupracovali.

Určitě jste se po dobu spolupráce na filmu „Na půdě" seznámil velmi důvěrně se scénářem? Jak se vám líbí příběh odložených hraček ze zaprášeného kufru na staré půdě?

Příběh „kamarádů z půdy" se mi líbí moc (a doufám, že se bude líbit i divákům). Je v něm pohoda ale i napětí, kamarádství ale i touha po moci, upřímnost i podrazy.. A hlavně - naši „hrdinové"nejsou zrovna hvězdy bulvárních žurnálů, medvěd Mucha nemá značkový plyš, Pomněnka nemá účes z luxusního salonu a za rytířem Krasoňem by se Barbie těžko otočila.. Přesto však jim fandíme, bojíme se o ně (..že by ty hodnoty byly přeci jen v něčem jiném ?) a protože je to pohádka, nakonec taky všechno dobře dopadne..

Která postavička z příběhu je vám nejsympatičtější a proč?

Můj jasný favorit je medvěd Mucha. Není to hrdina na první pohled (- ale kdo ve skutečnosti je ?). Je trošku líný (- a kdo není?), rád si trochu přilepší (- a kdo ne ?), rád se líbí – leštění nosu je moje oblíbená scéna (- to snad každý) – ale když jde do tuhého, riskuje a udělá pro kamarády, co je potřeba.

Na jakých báječných filmech pracujete v současné době?

Na rozdíl od animovaného projektu „Na půdě" se jedná zase o jiné technologie i žánry. Právě v UPP s kolegy dokončuji horor J.Herze „Tma" a začínám s realizací triků pro film M.Najbrta „Protektor"z období Heydrichiády. Také se již ale rýsuje spolupráce na připravované pohádce, jednom poetickém dětském filmu a dalších zajímavých trikových projektech, ale to bych zatím nerad „zakřiknul".

Můžete říci několik slov o své pedagogické činnosti – jaký obor přednášíte, kde, jaký je o něj zájem ze strany studentů a co je pro vás důležité, aby se vaši studenti naučili, co je to hlavní, co byste jim chtěl vštípit, předat ze své profese?

V současné době přednáším obor „Filmový trik" na „Filmové akademii Miroslava Ondříčka" a „SVOŠF" v Písku i na „Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati" a VOŠF ve Zlíně.

Obor sám o sobě je myslím pro posluchače zajímavý a zvláště v poslední době, kdy s rozvojem digitálních technologií dříve samostatná disciplina „filmový trik" stále více splývá s celkovou výrobou a dokončováním filmu, získává toto téma na významu. Na nezájem posluchačů si naštěstí v žádném případě nemohu ztěžovat (i když bohužel u zkoušek občas znalosti posluchačů – a to nejen z oblasti filmového triku, ale filmu vůbec – tomuto zájmu neodpovídají….).

Základem mého pojetí přednášek o filmovém triku (..a často nejen o něm) je důraz na osobnost filmového tvůrce, jeho talent, invenci, touhu něco sdělit. Je podstatné zvážit „co" tím kterým trikem potřebujeme vyjádřit a až potom se ptát „jak".Technika a technologie musí být pouze prostředkem k realizaci, ne cílem. Sebelépe technicky realizovaný trik, pokud neodpovídá žánru, dramaturgii a výtvarné stylizaci filmu, je podle mne špatný. Je to pochopitelně můj názor, se kterým je možno – i na půdě školy – polemizovat. Snažím se vždy sdělit posluchačům co nejvíce reálných zkušeností ze současné praxe i historie filmového triku, na kterou je možno navázat. Technologie se mění velmi rychle, základní principy však zůstávají od G.Meliése po současnost stejné – jen prostředky realizace jsou jiné. Tyto souvislosti jsou opravdu poučné..

S nadsázkou pro pobavení uvádím, že jsem „jeden z posledních žijících klasických trikařů v ČR"- ale v každém případě jsem zažil (a „přečkal") zásadní změnu v tomto oboru – přechod z klasických filmových technologií na technologii digitální. Považuji skoro za svou povinnost předat zkušenosti „pamětníka"a poučení z této změny dál – a komu jinému, než posluchačům filmových škol.

Díky své profesi jste neustále ve styku s filmy – a to těmi nejlepšími.
Ale když jdete do kina, jaké filmy si vybíráte, které jsou vám nejmilejší?

Možná bych měl odpovědět, že si vybírám velkofilmy plné nejnovějších a nejdražších digitálních triků, velkolepé výpravné filmy - ale nebudu lhát, není tomu tak (..kolikrát se až stydím, když se mě na škole posluchač ptá, co říkám na triky jakéhosi velkofilmu, který je zrovna „IN" a já musím říct, že jsem film ještě neviděl.. Ale byly doby, kdy filmová tvorba nebyla přesycena efekty a kdy jsem na trikový film chodil několikrát za sebou a pak ještě dlouho rozebíral a odhadoval použité technologie). Pokud mám čas jít do kina a vybrat si, pak mám raději komornější filmy, citlivější, s dobrou kamerou, filmy které se snaží si na nic nehrát, nepředstírat.. A nemusí to být zrovna pouze „artový film", i milá veselohra potěší..

Ale pokud už mluvíme o filmech – pak doporučuji jít na film „Na půdě" několikrát, aby si divák mohl v klidu vychutnat to množství fantastických výtvarných detailů dekorací, loutek, rekvizit i celkové atmosféry..

A na závěr ještě pár drobností:

- v projektu „Na půdě" bylo **498 (!) trikových záběrů**
- většinu „triků" by divák neměl poznat (doufáme), jsou to totiž tzv. **„neviditelné triky".**
- K obrazové kvalitě filmu přispěla možnost digitální barevné korekce (gradingu) v UPP, kterou kameraman I.Vít tvůrčím způsobem využil
- **spolupráce UPP** na tomto projektu **trvala rok a půl**
- **triky vznikaly** nejen ve spolupráci s **J.Bartou**, ale také v úzké spolupráci se **střihačkou filmu L.Haladovou**, **kameramanem I.Vítem a M.Svatošem**, coby **hlavním „Guru"natáčení** v atelieru – bez nich bychom triky nemohli realizovat.

Děkuji za Vaše odpovědi
Mária Dufková

Boris Masník a Jiří Barta
v ateliéru Krátkého filmu
Duben 2007

Představujeme – IVAN VÍT
hlavní kameraman

Pane Víte, máte na svém kontě řadu animovaných filmů a příběhů: čím Vás zaujal příběh Na půdě?

Film J. Barty je událost nejen autorská, ale i celkově kulturní, není totiž zcela běžné i ve světě natočit celovečerní animovaný, resp. loutkový film. V našich podmínkách je to zcela výjimečná událost.

Čím může příběh o odložených hračkách zaujmout dětského diváka a čím dospělé publikum?

Myslím, že film by mohl zaujmout zejména po výtvarné a obrazové stránce, protože je svým způsobem zcela výjimečnou směsí klasické animace a světa předmětů, které v rukou J. Barty nabývají nových výtvarných hodnot a vytvářejí novou obrazovou úroveň klasické animace.

Co bylo pro Vás nejobtížnější na tomto projektu?

Nejtěžší bylo skloubit a podpořit výtvarnou, narativní a informační bázi filmu, aniž by se jednotlivé úrovně nerušily a byly harmonickou součástí vyprávění.

V čem je práce kamery v animaci specifická, odlišná od snímání hraného filmu?

Práce v animovaném filmu je pro kameramana sice zcela jiná, ale způsob vyprávění obrazem je stejný, jako v jakémkoliv kinematografickém díle. Zde tvoříme umělý svět, který pak může působit jako opravdová realita, v hraném filmu se však obvykle realita snímá byť stylizovaná a upravená. V animovaném filmu například nelze najít vhodnou vesničku pro natáčení a je jí potřeba postavit. Hlavní hrdina musí mít v sobě různé mechanizmy a výtvarník ho musí nakreslit, vymyslet a nechat vyrobit. Taková postava pak nemá obvykle zcela běžné parametry a rozměry, a tak musí kameraman hledat způsob snímání a pohledu atd.

Jakou technologií se snímal film Na půdě?

Ve filmu Na půdě byly použity kvalitní digitální fotoaparáty, které exponovaly po okénku řady snímků, ze kterých pak vznikla po dalších úpravách standardní sekvence stejná jakou je záběr v běžném audiovizuálním díle z filmové kamery nebo videokamery.

V postprodukci se řada záběrů, situací upravovala digitální technologií v UPP - o jaké záběry se jednalo?

Jednalo se zejména o záběry, do kterých bylo potřeba vložit jiný obraz. Například mnoho scén bylo natočeno před „klíčovacím" pozadím, a to pak bylo v postprodukci odstraněno a nahrazeno jiným obrazem, který byl vhodný jako zadní vzdálený plán. Byla to například scéna stavby lodě, která pak byla vložena před obrázek opravdového trámoví z půdy. To umožnilo, aby se při natáčení nemusela realizovat velká stavby opravdového a celého půdního prostoru. Dále to byly záběry s J. Lábusem, kdy do natočené sochy byla vkládána ústa reálně mluvícího herce, a tak vlastně bronzová busta před diváky hrozivě ožívá.

Bylo něco specifického na této spolupráci, úpravách?

Jednalo se o neustálou spolupráci, on-line komunikace s postprodukcí byla po celou dobu natáčení. Někdy však bylo nutno, abych budoucí postprodukční kompozice sestavil sám a jako návrh poslal ke konzultaci. Byl také nutný určitý lay-out, aby se zajistilo správné označování všech těch mnoha vrstev záběrů, aby se pak operátor v těch mnoha položkách vyznal.

Jaké požadavky a nároky kladl u tohoto filmu režisér Jiří Barta na kameramana - jaká byla koncepce filmu z hlediska Vaší profese?

J. Barta je režisér-výtvarník a tak výtvarná a obrazová složka filmu je pro něj možná ještě důležitější než pro jiné tvůrce. Má přesné a konkrétní názory na obraz a kameru, což je sice náročné, ale současně to ulehčuje rozhodování a vede k celkové jednotě výtvarné složky obrazu.

Zajímá mě, jakou koncepci jste si stanovili, pokud jde o práci se světlem, bylo něco specifického u tohoto příběhu při požadavcích na svícení jednotlivých scén, jak se promítla práce se světlem, aby se odlišily dva světy na půdě - temná říše zla a hravý svět hraček?

Zadání bylo celkem jasné – temná půda se zákoutími plnými odložených věcí. Nicméně příběh přinášel otázky, jak se zachovat k místům v příběhu, která jsou svou náladou jiná než běžná půda. Šlo o to dotvořit například hromadu starých skříní do podoby horského masivu, po kterém hrdinové vystupují do výšky a ocitají se v jakýchsi oblacích. Domácí přátelskou náladu kufru nechat zářit světlem okénka, kde je namalovaná krajina s kreslenou animací. V neposlední řadě to byla záhadná říše zla s nazelenalým nezdravým světlem, která opět vyžadovala jinou náladu a barvu. Jednalo se tedy o celou řadu míst a nálad, které musely být svázány základními dvěma požadavky: ponechat půdě co její je a příběhu pomoci zesilovat výraz v místech, která byla tak trochu jiná – pohádková.

Film Na půdě není vaši první spoluprácí s režisérem Jiřím Bartou - spolupracoval jste s ním například i na legendárním filmu Krysař. Změnil se v něčem styl práce režiséra za ta léta?

Myslím si, že J. Barta si udržuje po celou dobu své umělecké činnosti vztah nejen k tomu základnímu, a to je svébytné výtvarnost svých filmů, ale i k materiálům, jejich pravosti a přesvědčivosti. Ve filmu Na půdě kde hrají staré předměty až s historickou cenou, jsou však na mnoha místech jejich napodobeniny, aniž by to kdo poznal. Typická je pro něho například drobnokresba, jak výtvarná, tak i v příběhu. Myslím si, že v tom se za ta léta nic nezměnilo, je to jeho typická tvůrčí stopa.

Je to režisér "diktátor" - nebo člověk, který dokáže přijmout nápady svých spolupracovníků, diskutuje o nich?

Myslím si, že Barta je velmi přístupný různým návrhům a nápadům, nicméně snažit se mu vnucovat jiný způsob vyprávění jeho vlastních snů, než jaký si vytvořil on sám, je pošetilost, stejně jako je tomu i u jiných svébytných, originálních tvůrců.

Dokázal byste definovat, kde jsou kořeny jeho úžasné fantazie a představivosti?

Bude to stejně jak pro mnoho z nás, dětství, nebo to, co za něj považujeme. Může to být jak vzdálený nesplněný sen, stejně tak jako malý dárek před léty od tatínka. Může to být vzpomínka na temný sklep ve vašem domě mládí, nebo dusná půda pod vaší střechou.

Jste profesorem na FAMU – na Katedře animované tvorby. Jaký je v současné době zájem mladých lidí o animovanou tvorbu?

Zájem o animovanou tvorbu je velký, nicméně zájmy posluchačů jsou velmi široké. Vědí také, že klasická animace není tou nejsnadnější cestou k obživě. Oživení „reálného obrazu" animací je však v dnešním světě natolik žádané jak v tvorbě umělecké, tak komerční, že já osobně se o osud mladých tvůrců neobávám.

Co je ve vaši profesi nejdůležitější - bez čeho se dobrý kameraman neobejde.

Samozřejmě znalost řemesla je důležitá, nějaká ta léta v oboru také, nejdůležitější však považuji mimo základních profesních předpokladů, vizi a názor na styl příběhu a výslednou podobu díla. Mnoho věcí se dnes dá upravit a opravit v postprodukci. Celkový dopad výrazu obrazové složky se však na závěr upravit již nedá, ta vychází z nápadů již před natáčením.

Jaké projekty na vás teď čekají - nebo už pracujete na něčem konkrétním?

V současně době jsem před „vyjetím" filmu **Psí historie** pro japonského partnera. Scénář a režii má Břetislav Pojar, výtvarníkem je Pavel Koutský: Film připravujeme ve studiu Animation People. Zároveň se připravuji na určité animované překvapení. Tím je celovečerní film **Autopohádky** inspirované hudbou skupiny Chinaski, která je jako hudební CD před časem vydala a nyní se připravuje celovečerní film se stejným názvem.

Děkuji za rozhovor
Mária Dufková

Ivan Vít, kameraman

Filmografie (výběr)

Jako fotograf a asistent kamery od roku 1970

Potkali se u Kolína
Jabloňová panna
Pat a Mat,

Jako asistent kamery, kde pracoval již na částech projektů samostatně:

Rukavice – J. Barta
Dialogy - J. Švankmajer
Svatohor - I. Renč
Ex Libris - G. Seko
Motýlí čas B. Pojar

Jako kameraman, kde pracoval společně s kameramanem V. Malíkem

Homunkulus - V. Mergl
Osudy dobrého vojáka Švejka – S. Látal
Krysař – J. Barta

Kameraman:

Shoe Show – G. Seko
WC story - J. Havetová
Gilgameš – J. –Mimra
Babylonská věž – J. Mimra
Botička – R. Pilař
Klub odložených – J. Barta
Autoportrét – J. Barta
Pat a Mat – L. Beneš
Jája a Pája – L- Beneš / B. Pojar
Rodinné kroniky, Alkohol a další – V. Pancíř
Hiroshi – B. Pojar
Winters Day – B. Pojar / K. Kawamoto

Dále:
Loutkové večerníčky pro Čt a ST, komerční zakázky, videoklipy, animace a triky – Laterna Magika a další. .

Představujeme – EDGAR DUTKA, Prof. MgA.

Scénárista

edgar.dutka@famu.cz

Pedagog, dramaturg, scenárista. Po dokončení studia scenáristiky na FAMU (1971) pracoval rok ve scenáristickém oddělení FS Barrandov, ale pro nesprávný kádrový původ nakonec našel práci jako dramaturg a scenárista filmů animovaných v Krátkém filmu Praha (43 realizovaných scénářů). K té době se váže i počátek jeho scenáristické spolupráce s režisérem Jiřím Bartou (*Klub odložených,* nerealizovaný scénář *Golem*). Z jeho filmografie ještě zmiňme alespoň loutkovou pohádku *O Maryšce a vlčím hrádku* (Cena J.Trnky) nebo mezinárodně úspěšný *Konec krychle* (Cena filmové poroty v Cannes). Od roku 1991 až dosud je pedagogem FAMU. Kromě scenáristiky přednáší historii animovaného filmu. Napsal dvoje skripta (*Animovaný film* a *Minimum z dějin světové animace*) a kapitolu "*Jiří Trnka a film*" do trnkovské monografie. Vedle své pedagogické práce se vrátil k literatuře. Vydal několik knih a v roce 2005 obdržel Státní cenu za literaturu za svůj román *Slečno, ras přichází.*

V současné době je v nakladatelství i jeho literární přepis filmového scénáře *Na půdě*, který samozřejmě ilustruje režisér a spoluautor scénáře Jiří Barta.

Představujeme – MAREK MUSIL

mistr zvuku (*1971 Praha)

Po letech praxe v rozhlase a televizi pracuje řadu let v oboru filmové a televizní postprodukce.
V letech 1994-1995 se podílel na výstavbě studia Virtual, kde působí dosud jako sound designer.
V roce 2002 byl nominován na českého lva za „nejlepší zvuk" k filmu Fimfárum (povídky Fimfárum a Franta Nebojsa)
Od roku 2002 je studentem Famu (katedra zvukové tvorby).
Specializuje se na animovaný film a problematiku mixáže zvuku v systému Dolby Digital

Filmové projekty :

Fimfárum 3 - (ve výrobě)
Poslední máj – (Čt) 2009
Hrůzné náhody – Famu 2007
Fimfárum 2 - (2006)
Na draka – Famu (2006) Cena na Famufestu za anim.tvorbu.
Otevřený prostor – (2005) Famu
Timeless – (2005) Famu
Clay Pigeon – (2005) - *Cena Goethe institutu za multimediální tvorbu 2005*
Hledání nového střihu – (2005) Famu
Psi-cho – (2005) Famu – *Čestné uznání Famufestu 2005 za „nejlepší zvuk*"
The Glassworks – (2005) pro EXPO 2005 AICHI
The Charles Bridge – (2005) pro EXPO 2005 AICHI – *Vítěz „Anifestu 2005*"
Afrika – (2004) Famu
Já do lesa – (2004) Famu
Kontakty – (2004) Famu
IF-Artif.Inteligence – (2004) Famu
Čas projekce – (2003) Famu
Lucerna – (2003) Famu
Fimfárum – (2002)
Interno – (2001)

Spolupráce na filmových projektech :

Nestyda – (2008)	Mix dolby digital
U mě dobrý – (2008)	Mix dolby digital
Posledni maringotka – (2008)	Mix Dolby SR
František je devkař – (2008)	Mix dolby digital
Asterix a Olym.hry (cz dabing)	Mix dolby digital
Descendants – (2007)	Sound design
Wrong Mistr Johnoson – (2007)	Mix dolby digital
Rozhovor s nepřítelem – (2007)	Mix dolby digital
Všechno nejl.k narozeninám – (2006)	Sound editing
Pravidla lži - (2006)	Film music mix
Hrubeš a Mareš jsou kamarádi – (2005)	Film music mix
Anděl Páně – (2005)	Production mix
Malý svět – (2004)	Mix dolby digital
Naposledy vlkem – (2004)	Mix dolby SR
Želary – (2003)	ADR editing
Čert ví proč – (2003)	Production mix
Starověrci – (2001)	Sound editing
Svěcení Jara – (2001)	Sound editing
Kanárek – (1999)	Sound editing
Nejasná zpráva o konci světa – (1997)	ADR recording
Král Ubu – (1996)	Sound editing

Spolupráce na TV pořadech a projektech :

Kinobox, Prology, Tváře českého filmu, Artóza, Poprask, Večery Analogonu, Kavky, Bezesné noci, The Myth, Kolben, Ulice, Život na zámku, Největší Čech, Music Blok, Kosmopolis, Notes, Střípky z jednoho světa, Dancing Kathmandu, Maršo, Filmopolis, Na stojáka, Pět proti pěti, Gynekologie, Queer, Noční safari, Gentleman Josef Škvorecký, Betlémy ,Třináctá komnata, Zapomenuté transporty a další projekty...

Představujeme: MILAN SVATOŠ

pomocný režisér, realizátor – muž mnoha profesí, který dokázal i malé zázraky a má velkou zásluhu na tom, že i v skromnějších podmínkách se u filmu Na půdě zvládly občas velmi náročné podmínky realizace.

O Vás se říká, že Vás musel doktor Scarab (postava z filmu) nejspíše naklonovat, protože jinak byste nemohl zvládnout ten nepředstavitelný objem práce a úkolů na tomto projektu. Jaké byly tedy vlastně vaše funkce na filmu?

Organizoval jsem přípravné práce, vymýšlel výrobní postupy, vymýšlel technologii a technická řešení loutek a rekvizit, vymýšlel a navrhoval dekorace, připravoval specielní triky a postupy při animaci, organizoval a řídil natáčení, psal lidem výplaty, nakupoval potřebný materiál a nářadí, připravoval natáčení jednotlivých scén, vymýšlel stavebnice dekoračních prvků a dekorací. Prostě snažil jsem se dělat všechno pro to, abychom film natočili.

Jaká je vaše původní profese?

Loutkoherec. Vystudoval jsem loutkoherectví na DAMU.

Jak jste se dostal k filmu?

Loutkové divadlo a animovaný film mně lákal odmalička. Na základní škole jsem hrál v amatérském loutkářském souboru (MESPACE) a po absolvování střední školy, jsem udělal zkoušky na Damu obor loutkoherectví. Zároveň při tom jsem studoval technologii loutek. Na fakultě jsme s kolegy založili divadelní soubor (Vedené divadlo), se kterým jsme později působili v Redutě, která patřila pod SDS (Státní divadelní studio). Hráli jsme pro děti i dospělé diváky. Pak jsem šel dělat talentové zkoušky do tehdejšího studia Jiřího Trnky, kde mně přijali (v roce 1972) jako animátora. Byl jsem tam zaměstnán až do roku 2005, kdy nás všechny propustili a studio v podstatě zaniklo.

S režisérem Jiřím Bartou se znáte od dětství a setkali jste se na řadě jeho projektů. Jak se s ním spolupracuje?

Jirka ke každému tématu přistupuje individuálně a snaží se vystihnout a najít pro něj to nejlepší řešení a přístup. Každý jeho film je svým způsobem jiný a jedinečný. Už jsme si na sebe za ta léta zvykli. Snažím se mu vytvářet podmínky - "výtvarník" by se měl především soustředit na výtvarno, a to, jak výtvarné návrhy zrealizovat, to je práce technologa. (Snažím se to vštípit i svým studentům, protože jen tak může vzniknout něco nového, říkám tomu kreativní technologie.) Je velmi slušný, a když s něčím není spokojen, tak to říká velmi opatrně, aby se moc kolegy nedotknul, takže ten opravu pak vlastně většinou nabídne sám. Ale tím, že má většinou přesnou představu o tom, co chce, jak mají věci vypadat, je někdy velmi obtížné mu vyhovět.

Jak se vám líbí scénář Na půdě?

Scénář jsem znal od první verze. Velmi se mi líbil. (Kdybych se s ním neztotožnil, nemohl bych ho s takovým nasazením dělat.) Je to velice akční příběh, ale zachovává si kouzlo a řekl bych, že i takovou milou českou poetiku.

Co může říci dnešním dětem a dospělým?
Myslím, že je může velice oslovit. Jak vlastní příběh, který je napínavý, tak i jeho výtvarné zpracování, které využívá skutečné reálie, a s obrovskou invencí vytváří scénické obrazy. Ale na reakce diváků si musíme ještě nějaký čas počkat.

Spolupracoval jste s Jiřím Bartou i na jeho legendárním Krysaři. Dají se porovnat tyto dva projekty? Myslím tím Krysař a Na půdě?
Každý z obou filmů je naprosto jedinečný. Krysař navíc vznikal v plně profesionálních podmínkách a možnostech, které byly ve studiu Jiřího Trnky - všechny výrobní prostředky byly k dispozici. Fakt je, že též vznikal ve velikém časovém presu. A užili jsme si též velmi krušné chvíle. Z dnešního pohledu a s časovým odstupem to byla proti Půdě "procházka růžovou zahradou". Film Na půdě je nejen delší než Krysař, který měl asi šedesát minut, ale co se pracnosti týče mnohem náročnější. Navíc byl natáčen v ve velice složitých podmínkách, o kterých se nemohlo zdát ani tomu nejhoršímu skeptikovi. Vlastně jsme museli kompletně vybudovat celé zázemí, dílny, sklady, a hlavně vychovat si nové spolupracovníky.

Změnil se za ta léta v něčem pan Barta?
Já myslím, že jen vzhledově. Vnitřně je, řekl bych, stále stejný, i když samozřejmě profesně zkušenější.

Na závěr něco ze statistiky filmu...
- Začali jsme natáčet 16.6. 2007 (18:57).
- Natáčení jsme skončili 5.9.2008 (17:20).
- Vlastní natáčení trvalo cca 333 dní.
- Scénář měl původně 1206 záběrů, ve skutečnosti na konci natáčení 1175 záběrů.
- Každá hlavní postava filmu byla vyrobena ve dvou nebo třech kopiích.
- Panenek Pomněnek jsme potřebovali až pět, protože v Říši Zla se velmi ušpiní.

S Pomněnkou byl ale velký problém. V závěru filmu se jich objevují desítky, protože šílený profesor Scarab (škvor) Pomněnku naklonuje a všechny se mezi sebou perou. To se animuje velmi obtížně. Nejdříve jsme se na této scéně dohodli s Borisem Masníkem z UPP, že se panenky naklonují v počítači. Ale nakonec jsme tu scénu natočili s těmi pěti panenkami.

MILAN SVATOŠ

Narodil se v Praze (1947), 1967 – 1971 vystudoval loutkoherectví na DAMU, krátce působil jako loutkoherec, posléze nastoupil do loutkového studia Krátkého filmu, kde setrval až do roku 2005. V současné době předává své bohaté zkušenosti jako pedagog na KALD DAMU a UMPRUM. Jako animátor, technolog a pomocný režisér spolupracoval s mnoha režiséry a výtvarníky (J. Barta, B. Pojar, V. Bedřich, B. Šrámek, S. Látal, P. Koutecký, M. Pavlátová, P. Koutský, V. Pospíšilová . Spolupracoval s různými loutkovými scénami, např.s Naivním divadlem Liberec, Minorem, Alfou a dalšími. Podílel se na animaci a pomocné režii více jak 150 animovaných snímků.

Výběr z divadelní a filmové tvorby

Z divadelní tvorby:
PRINCEZNA CÁRYPÍŠE
SUNAR REVUE
PARYMUS A THYSBE
DLOUHÝ ŠIROKÝ A BYSTROZRAKÝ
VELRYBÍ DOMOV
KOCOUR V BOTÁCH
PEJSEK A KOČIČKA
KAŠPÁREK A KUBA NEDOJEDA
KOCOURKOV
CAMUS – NEDOROZUMĚNÍ
GHELDERODE – HOP SIGNORE
BURNETTOVÁ – TAJEMNÁ ZAHRADA

Z filmové tvorby:
POŽÁR V KOCOURKOVĚ
KAŠPÁREK HONZA A DRAK
TYLÍNEK
O ZVÍŘÁTKÁCH PANA KRBCE
KŘESADLO
POTOPA
LAKOMÁ BARKA
HÁDANKY ZA BONBÓN
O BÍLÉ PRINCEZNĚ
ZANIKLÝ SVĚT RUKAVIC
BALADA O ZELENÉM DŘEVU
GOLEM
SVATOHOR
KRYSAŘ
POSLEDNÍ LUP
OSUDY DOBRÉHO VOJÁKA ŠVEJKA
BROUČCI II a III
ČESKÝ ROK
FINFÁRUM II

KOPRODUCENT

ČESKÁ TELEVIZE

www.ceskatelevize.cz

Česká televize má ve světě filmu co nabídnout

Česká televize se za šestnáct let své existence stala trvalým partnerem české filmové tvorby. Významně ji podporuje, její role v ní je nezastupitelná. Dokládá to fakt, že od roku 1992 do ledna 2009 se televize veřejné služby podílela na vzniku 196 snímků. Začátkem roku 2006 byla nastavena nová a jasnější pravidla pro výběr filmových projektů, která zjednodušila způsob jednání nezávislých producentů s ČT. Rozsah natočených a rozpracovaných filmů, stejně jako stanovení nových pravidel pro výběr filmových projektů, jasně ukazuje zájem ČT podílet se koprodukčně na českých filmech a je zřejmé, že ČT bude ve spolupráci na koprodukčních filmových projektech pokračovat.

Systematickou pozornost věnuje Česká televize i spolupráci se studenty uměleckých škol, jejichž práce zveřejňuje ve svém pravidelném pořadu Film-Point.
Připomeňme, že Česká televize jako koproducent filmové tvorby uvedla v průběhu loňského roku do kin snímky Venkovský učitel, Karamazovi, Bathory, Máj, Tobruk, Kozí příběh - Pověsti staré Prahy, Děti noci, Malé oslavy, Anglické jahody, Kdopak by se vlka bál, Sestra a dokument René. Opět se stala také producentem vlastního filmového titulu, a to natočením a uvedením snímku režiséra Filipa Renče Hlídač č. 47.

Svými koprodukčními snímky sbírá Česká televize ocenění na mnoha renomovaných světových festivalech. Nejnověji byl snímek Kdopak by se vlka bál režisérky Marie Procházkové, natočený v koprodukci Bionaut Films a České televize - Centra tvorby pro děti a mládež, vybrán do soutěže Berlinale Generation Kplus spolu s dalšími dvanácti filmy z celého světa. Jedno z nejvyšších filmařských ocenění - prestižní cenu Evropské filmové akademie Prix Arte pro nejlepší evropský dokument získal vloni na podzim časosběrný dokument režisérky Heleny Třeštíkové René. Mnoho zahraničních ocenění získal koprodukční film Bohdana Slámy Venkovský učitel. Naposledy Cenu pro nejlepší herečku Zuzanu Bydžovskou a Cenu za nejlepší kameru Diviše Marka na 19. mezinárodním filmovém festivalu ve Stockholmu.

V letošním roce připravuje Česká televize dalších dvanáct distribučních premiér, a zároveň se podílí na vzniku a dokončování nových koprodukčních filmů.
První letošní premiérou koprodukčního filmu byla pohádka režiséra Miloše Šmídmajera PEKLO S PRINCEZNOU. Na ni navazuje koprodukční animovaná pohádka NA PŮDĚ aneb KDO MÁ DNESKA NAROZENINY? Režiséra JIŘÍHO BARTY.

KOPRODUCENT

Universal Production Partners, a.s.

je jedním z největších postprodukčních studií ve střední Evropě. Nabídka služeb obsahuje veškeré obrazové postprodukční aktivity celého 2k/4k Digitálního Intermediát workflow, včetně filmového skenu a zápisu (Northlight Skener, Arri Laser), služeb TeleCine centra, digitálního Off-line střihu, 2D kompozice i 3D animace, vizuálních efektů, dokreslování prostředí a barvení (na systémech Lustre a Baselight) umístěných v digitálních projekcích, vybavených BARCO systémem i 35 mm projekcí. Specialisté UPP jsou připraveni přímo se účastnit natáčení i přípravných prací a konzultovat optimální cestu výroby efektů a triků.

UPP rovněž v posledních letech vstupuje do některých projektů jako koproducent, patří mezi ně i animovaná pohádka NA PŮDĚ aneb KDO MÁ DNESKA NAROZENINY režiséra JIŘÍHO BARTY, ale i pohádka r. Miloslava Šmídmajera PEKLO S PRINCEZNOU a další.

Studio má za sebou více než desetiletou tradici a zkušenost se spoluprací s mnoha významnými režiséry a producenty. V poslední době pracuje již na druhém filmu Francise Forda Coppoly (Tetro), dokončilo vizuální efekty pro americký televizní film The Company, který je nominován na prestižní ocenění EMMY. Po úspěšné realizaci veškerých vizuálních efektů německého filmu Parfém, příběh vraha – režiséra Toma Tykwera, mělo možnost spolupracovat na dalším filmu tohoto režiséra – The International. Dále se podílelo např. na filmech Alien vs. Predator – režiséra Paula Andersona, Tristan a Isolda – režiséra Kevina Reynoldse, The Illusionist – režiséra Neila Burgera, Everything is Illuminated – režiséra Lieva Schreibera, Breaking and Entering (Dveře dokořán) a Talented Mr. Ripley – režiséra Anthona Minghelly, Childern of Dune – režiséra Grega Yaitanese, Salems Lot – režiséra Michaela Salomona.

V roce 2008 byl uveden německý velkofilm Rudý Baron, pro který studio UPP dodávalo kompletní digitální intermediát.

Z české produkce rádi jmenujeme nedávno dokončenou pohádku režiséra Miloslava Šmídmajera „Peklo s princeznou" a ze starších projetků: „Tmavomodrý svět" režiséra Jana Svěráka, „Pelíšky", „Pupendo", „Horem Pádem", „Kráska v nesnázích" a „U mě dobrý" režiséra Jana Hřebejka, „Želary" – režiséra Ondřeje Trojana, „Rok ďábla" a „Příběhy obyčejného šílenství" režiséra Petra Zelenky, „Anděl páně" režiséra Jiřího Stracha, „Hezké chvilky bez záruky" režisérky Věry Chytilové, „Grandhotel" režiséra Davida Ondříčka, „O život" režiséra Milana Šteindlera, „O rodičích a dětech" režiséra Vladimíra Michálka, pohádkový příběh „Nejkrásnější hádanka" režiséra Zdeňka Trošky a mnoho dalších. Jistě není bez zajímavosti, že všechny české snímky, které převzaly ceny České filmové akademie - Český lev za rok 2004 i 2005 a 2006 prošly studiem UPP.

V hlavní soutěži festivalu Berlinale 2007 byly i dva snímky, pro které UPP dodalo nejen vizuální efekty, ale i komplexní zpracování digitálního intermediátu. Jedná se o český film režiséra Jiřího Menzela – Obsluhoval jsem anglického krále a německý film režiséra Josepha Vilsmaiera – Der letzte Zug.

Každý měsíc se ve studiu UPP postprodukčně zpracovává i řada náročných reklamních spotů..

Studio je také držitelem řady ocenění. Za snímek Childern of Dune převzal ředitel studia UPP cenu Emmy 2003, specialisté studia jsou nositeli dvou Českých lvů za výtvarný počin, práce na filmu Tmavomodrý svět byly mimo jiné oceněny jako Nejlepší produkt roku časopisu Computer Design.
Za vizuální efekty na filmu Z pekla štěstí obdrželo UPP cenu Alfréda Radoka.

PRODUCENT

Bio Illusion

www.bioillusion.com

Produkční společnost se zaměřením na celovečerní filmy. První komedie, kterou uvedla na filmová plátna v roce 2004 - **Jak básníci neztrácejí naději** (r. Dušan Klein) - se setkala s mimořádným diváckým úspěchem. Autorská komedie režisérky Marie Poledňákové **Jak se krotí krokodýli** (2006) se zařadila na třetí místo v řebříčku návštěvnosti v roce 2006. V lednu 2008 měla premiéru další komedie **Svatba na bitevním poli** opět v režii Dušana Kleina.

Komediální pohádka **PEKLO S PRINCEZNOU** režiséra Miloslava Šmídmajera je naším čtvrtým dokončeným projektem.

V březnu bude mít premiéru celovečerní animovaná pohádka režiséra Jiřího Barty **NA PŮDĚ.** Projekt vzniká v produkci Bio Illusion a za účasti dalších koproducentů: Česká televize, Universal Production Partners, a.s., KRÁTKÝ FILM Produkční s.r.o., Continental film, s.r.o., Slovakia, AT ARMZ Inc., JAPAN.

V přípravách jsou další projekty: romantická komedie **Jedním slovem tě miluji modře** scénáristy Jaroslava Papouška, komediální pohádka **O králi s klikou** v režii Dušana Kleina**,** hořká komedie **Žranice** z pera Ladislava Pecháčka, animovaný film **Čtyřlístek** na motivy oblíbeného kresleného seriálu a další.

Miloslav Šmídmajer dokončuje rovněž celovečerní dokument **MILOŠ FORMAN: Co tě nezabije...**

Myška Sklodowská z filmu Na půdě

PŘEDSTAVUJEME

DISTRIBUTOR

CINEMART a.s.

www.cinemart.cz

Společnost **CINEMART a.s.** vznikla v roce 1992 (původně Lucernafilm). Sídlí ve vlastní budově v Praze 1 na Národní třídě 28, odkud řídí své veškeré aktivity, zaměřené především na distribuci a exploataci kvalitních filmů české, evropské a nezávislé produkce. Od roku 1997 provozuje kino Evald.
Cinemart nakupuje ročně průměrně šest titulů, které přednostně nabízí art kinům a filmovým klubům. V převážné většině se jedná o hodnotná díla, která našim divákům přibližují především významné tvůrce (*L.von Trier, A.Kaurismaki, F.T.Fridriksson, A.Rogožkin,W.Wenders, T.Vinterberg, P.Almodovar aj.)* a také málo známé kinematografie. Kromě zahraničních filmů soustřeďujeme svou pozornost také na nové kvalitní české filmy (*Návrat idiota*, 1999; *Samotáři*, 2000; *Tmavomodrý svět*, 2001; *Výlet*, 2002; *Jedna ruka netleská*, 2003; *Mistři*, 2004; *Sluneční stát*, 2005; *Karamazovi*, 2008; *Kuličky*, 2008). Cinemart uvedl také řadu krátkých, zejména animovaných, filmů jako tzv. předfilmy.
Od roku 1995 se podílí Cinemart a.s. na tvorbě českých filmů jako koproducent (prvním filmem byl „Kolja").

Tuto jeho činnost, která se v poslední době rozšiřuje, nyní převzala nová společnost **Cinemart plus s.r.o**, která se bude věnovat produkci systematicky.

HLAVNÍ PARTNER FILMU

Společnost OHL ŽS, a.s. je multioborovou stavební firmou, která ve svém oboru patří mezi 5 nejvýznamnějších stavebních společností působících v České republice. Dle vyhodnocení Svazu podnikatelů ve stavebnictví je na 5. místě v kategoriích „podniky stavební výroby – dle objemu tržeb", „podniky stavební výroby – dle velikosti aktiv" a „podniky stavební výroby – dle počtu zaměstnanců".

Uplatňujeme zásady udržitelného rozvoje, tzn. rovnováhu mezi hospodářským rozvojem, šetrným přístupem k životnímu prostředí a sociální odpovědností. Svoje dovednosti aplikujeme u železničních i silničních, pozemních i inženýrských, technologických, energetických a také ekologických staveb.

V praxi zohledňujeme nejen kvalitu prováděných prací na základě vysoké technické úrovně společnosti (viz stránka Ocenění), ale také pozitivní vztah k životnímu prostředí a zásady bezpečnosti práce.

V oblasti systémů řízení jsme dosáhli řady úspěchů, např. v rozvoji integrovaného systému řízení. Jako první firma v České republice a první stavební firma v Evropě jsme se stali držitelem certifikátu „Uznání za excelenci" („Recognized for Excellence") v Evropě, úroveň 2 dle modelu EFQM. (Další certifikáty.)

Úspěšně pronikáme také na zahraniční trhy, např. do Bulharska, Řecka, Chorvatska, na Slovensko, do Maďarska či Černé Hory. (Viz stránka Zahraniční aktivity.)

Od roku 2003 je OHL ŽS součástí nadnárodní španělské stavební společnosti pro stavebnictví, koncese a služby, Skupiny OHL.

Protože se domníváme, že je nutné, aby se součástí firemní kultury stalo také přijetí určité společenské zodpovědnosti, OHL ŽS, a.s., jako významná stavební firma, cíleně podporuje aktivity v oblasti umění, kultury, školství, zdravotnictví a sportu.

MEDIÁLNÍ PARTNER

ASTROSAT, spol. s r.o.

www.astrosat.cz

ASTROSAT, spol. s r.o. je vydavatelství vysokonákladových časopisů a suplementů pro celostátní a regionální deníky, stěžejní paletu TV quidů doplňují lifestylové tituly. Jsme etablované vydavatelství na našem trhu s 16 tiletou tradicí, které se nadále dynamicky rozvíjí. Vydáváme: Tv magazín, TV star, TV mini, Glanc, Chef Gurmán, Křížovkářský TV magazín

TV MAGAZÍN /
Periodicita: týdeník
Charakteristika: Nejpřehlednější televizní časopis distribuovaný formou volného prodeje a vkladu do 73 regionálních deníků v síti „Deník Česká republika" a v deníku Šíp v tištěném nákladu cca 1,4 milionu výtisků, obsahující aktuální programovou nabídku 44 TV stanic, včetně kompletního programu českých digitálních stanic, redakční hodnocení televizních pořadů, klepy a klípky z oblasti filmu a televize, stránku pro děti, reportáže a rozhovory s populárními osobnostmi.

TV MINI
Periodicita: čtrnáctideník
Charakteristika: Maximum pro váš televizní přehled. Informace a špičková zábava. Televizní guide, který přináší za 10 Kč program 44 nejsledovanějších televizních stanic na 14 dní. Kromě toho na 26 redakčních stranách nabízí exkluzivní a zajímavou publicistiku na velmi atraktivní témata. TV MINI se orientuje především na věkovou skupinu od 18 do 40 let, která ráda sportuje, chodí do kina, ovládá internet, zajímá se o elektroniku a veškeré formy moderní zábavy, včetně nových hudebních směrů. V programové části časopisu je kladen důraz nejen na české programy, ale i na digitální (pozemně šířené) a kabelové televize. Neodmyslitelnou součástí TV MINI jsou soutěže, psychologicky laděné testy, horoskop a často i exkluzivní rozhovory s největšími hvězdami světového šoubyznysu.

TV STAR
Periodicita: čtrnáctideník
Charakteristika: TV star ... a jste v obraze. Rodinný televizní časopis za 20 Kč, který přináší program 73 TV stanic na 14 dní, včetně kompletního programu českých digitálních stanic. Na 30 redakčních stranách úzce spjatých s televizní tematikou nabízí čtenářům mimo jiné rozhovory a portréty televizních a filmových hvězd, reportáže z natáčení a různých společenských událostí, informace o seriálech, reality show a dokumentech. Jsou zde také pravidelné rubriky drby a klípky, světové i domácí filmové i televizní premiéry, novinky ze světa filmu, videa, DVD, CD, knih, technické novinky z oblasti domácí zábavy, cestování, křížovky, soutěže a horoskop. Stránka vaření je neodmyslitelnou součástí rodinného časopisu a je také úzce spjata s televizními pořady s kulinářskou tematikou.

Proč jsme se rozhodli vstoupit do projektu NA PŮDĚ ?

Poté, co sešlo z realizace ambiciózního projektu Golem, mnohým příznivcům českého filmu, a zdaleka nejen toho animovaného, zatrnulo v představě, že by Jiří Barta mohl natrvalo zanevřít na celovečerní tvorbu. Naštěstí se tak ale nakonec nestalo. A vydavatelství Astrosat spol. s r. o. má proto tu čest být jako mediální partner snímku Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? nablízku znovuzrození legendy tuzemské kinematografie, které vděčíme za Krysaře, Zaniklý svět rukavic a další skvosty. Koprodukční animované pohádce Na půdě přeje společnost Astrosat spoustu úspěchů jak u českých, tak u zahraničních diváků.

Producenti a koproducenti

Bio Illusion

ČESKÁ TELEVIZE

UPP

KRÁTKÝ FILM PRODUKČNÍ

continental film

@ARMZ

Distributor

CinemArt plus

Hlavní partner

OHL ŽS

Partneři

Sun microsystems

FUJIFILM

Film vznikl za podpory

Státní fond ČR pro podporu a rozvoj české kinematografie

MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY

Mediální partneři

TV magazín

www.alik.cz